

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Istilah *Internet* menunjuk kepada Jaringan global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi (Andino, 2003). *Internet* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat moderen saat ini. Dibandingkan dengan media lain, *internet* memiliki keunggulan-keunggulan antara lain kemampuannya untuk menghilangkan batasan ruang dan waktu. Selain itu *internet* dapat memberikan layanan tanpa henti 24 jam sehari dan 365 hari setahun. Kelebihan-kelebihan tersebut membuat *internet* berkembang dengan sangat cepat.

Beragam aplikasi telah dikembangkan mulai dari aplikasi sederhana seperti aplikasi *chatting* hingga aplikasi layanan telepon *via internet* yang dikenal dengan VOIP (*Voice Over Internet Protocol*). Salah satu aplikasi *internet* berbasis *web* yang berkembang adalah aplikasi *portal*. Aplikasi *portal* ini menyediakan akses suatu titik tunggal dari informasi *online* terdistribusi, seperti dokumen yang didapat melalui pencarian, saluran berita, dan tautan ke situs khusus. Untuk memudahkan penggunaanya biasanya disediakan kemampuan pencarian dan pengorganisasian informasi.

Dengan laju dan pertumbuhan informasi yang semakin cepat dewasa ini, maka layanan *portal* ini dituntut untuk dapat menyajikan informasi dengan cepat dan

akurat. Perubahan-perubahan yang terjadi harus dapat segera dipaparkan pada pengguna supaya informasi yang disampaikan merupakan informasi yang terkini dan termutakhir.

Akan tetapi tuntutan penyampaian informasi yang cepat ini dapat terhalang oleh batasan yang terdapat dalam lingkungan aplikasi berbasis web. Batasan yang menjadi penghalang tersebut adalah ketidakmampuan server untuk memperbaharui tampilan pada sisi client tanpa terlebih dahulu ada event yang dipicu dari sisi client. Sistem tradisional hanya memungkinkan server untuk menunggu dan melayani request dari sisi client. Server tidak dapat berinisiatif untuk melakukan sebuah aksi terhadap client. Batasan ini mengakibatkan perubahan data yang terjadi pada sisi server tidak dapat seketika itu juga diinformasikan kepada client tanpa ada request dari sisi client.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi web portal yang dapat secara langsung menampilkan perubahan data yang terjadi di sisi server ke sisi client tanpa dipicu event dari sisi client.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi web portal yang dapat secara langsung menginformasikan perubahan data di sisi server ke client tanpa didahului request dari sisi client.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah aplikasi *web portal* yang dikembangkan merupakan *portal* berita yang berjalan dalam lingkungan web.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yaitu dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program yang akan digunakan. Kegunaan metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori, memberi masukan dalam pembuatan program serta keperluan analisis dan mendapatkan data sesungguhnya.
2. Metode pencarian internet, yaitu melakukan pencarian masukan mengenai program yang digunakan supaya dapat memberi masukan dalam proses penyusunan desain dan implementasi.
3. Metode wawancara, yaitu melakukan tanya jawab dengan beberapa para pengguna sistem sebagai bahan masukan dan data terhadap sistem yang akan dibuat.
4. Desain dan implementasi, yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat.
5. Uji coba sistem pada beberapa orang.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun menjadi 5 bab, yaitu : Pendahuluan, Landasan Teori, Analisis dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Analisis Hasil, dan Kesimpulan dan Saran.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Menjelaskan mengenai uraian dasar teori yang digunakan dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Berisi mengenai penjelasan tahap-tahap perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat serta desain sistem yang akan diterapkan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM

Memberikan gambaran mengenai cara pengimplementasian dan penggunaan sistem yang dikembangkan dan menganalisis hasil implementasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan.